

Vi tør under Mærke-luppen - Mærkeguide

Tanken bag trinene nedenfor er, at der først arbejdes med at definere og opstille mål. Mærket ligger blot som “baggrundsmusik” for de aktiviteter, der ellers kører i troppen, så man på et tidspunkt kan stoppe op og sige “vi tør” og “vi har gjort det”.

Trin 1: Når mærket møder spejderne

Varighed: ca. 30 minutter

For at introducere spejderne til mærket tager du som leder en snak med spejderne om mærkets mål. Du kan forklare dem, at vi skal udfordres, og I skal som patrulje hjælpe hinanden igennem situationer, der bærer præg af uhygge, fare, vovemod osv. I skal lære at opdage og fejre selv de små succeser, når I er kommet i mål og lykkedes som patrulje.

Spørgsmål til samtalen:

- Hvad er en udfordring? Spejderne skal herefter vælge et billede, der viser noget, der ville være en udfordring for dem.
- Hvad er en sindsstemning? Spejderne skal vælge et billede, der bedst beskriver, hvilken sindsstemning de er i netop nu (Ordnet.dk: Sindsstemning = Øjeblikkelig psykisk tilstand, ofte af en bestemt følelse) På aktivitetsdatabasen findes aktiviteten [“Følelser/teaterleg”](#), der kan hjælpe spejderne med at arbejde med sindsstemninger.
- Hvad skal der til for, at du kan tackle/overkomme udfordringer?

Eventuelle ekstra idéer:

Er det svært for spejderne at beskrive udfordringer, kan det også være en god idé at lave samarbejdsøvelser med spejderne, så de kan mærke på egen krop, hvad det vil sige at blive udfordret og opleve mindre succeser.

Det nemmeste er, at du finder de samarbejdsøvelser, der passer til dine spejdere på [aktivitetsdatabasen](#).

Vi har dog et par forslag:

- Menneskepyramider
- Bære en spand vand med fødderne, mens I ligger på ryggen med fødderne i vejret

- Stå på en presenning alle sammen - presenningen skal vendes om, så den ligger på den anden side, uden at der er nogen, der træder ved siden af presenningen
- Alskens aktiviteter med bind for øjnene - rejse et telt, pionere en trebuk eller noget helt tredje.

Trin 2: Sæt et mål/beskriv udfordringer

Varighed: Ca. 30-60 minutter (lang nok tid til at komme i dybden, kort nok tid til ikke ende i fjollerier...)

Materialer: Post its, papir og blyanter

Mærket handler både om at udfordre sig selv og patruljen. I patruljen kan man derfor tale om, hvad der ville være fede udfordringer for os. Udfordringerne kan være på personligt niveau eller for hele patruljen.

Spørgsmål til afklaringen:

- Hvad vil vi gerne prøve i patruljen?
- Hvad er vi rigtig gode til allerede?
- Hvad vil være lidt svært at skulle lave?
- Er der noget, jeg selv gerne vil blive bedre til?

Med ["Vi tør"-modellen](#) som inspiration skal patruljerne lave post its med udfordringer, som man i fællesskab kan placere i felterne på et whiteboard eller A3 papir i hytten (så kan de mindre spejdere også se, hvad der arbejdes med i troppen...).

Det er meningen, at oversigten bliver hængende, så sedler løbende kan flyttes fra "vi tør" til "vi gjorde" og alle kan se, at vi kommer i mål.

Det er også tilladt undervejs at sætte nye "vi gjorde" op, hvis der er noget, der viste sig at være en udfordring, som spejderne er stolte af.

Trin 3: Del med andre

Varighed: 10 min

På Facebook og Instagram kan I dele historier og billeder om seje udfordringer og sjove oplevelser med "Vi tør". Er det et videoklip af, når I rappellede, historien om den mørkeste mørke-tur i skoven eller en playliste til forskellige stemninger? I kan tagge os på Instagram med #Mærkeluppen #voresbidrag #Virykker verden @kfumspejderne osv.

Du kan som leder også indsende dine aktiviteter til [aktivitetsdatabasen](#) til hjælp for andre eller skrive til os på arbejdsprogram@kfumspejderne.dk.

Aktivitetsguide:

Det er meget forskelligt, hvad der er udfordrende for hver enkelt spejder/patrulje/trop, men fælles for målene er at udfordre sig selv og hinanden fysisk og følelsesmæssigt på en god måde.

Aktivitet 1: Overvind en frygt i patruljen, fx tremetervippen i svømmehallen, rappelling eller færdsel mellem slanger.

Aktivitet 2: Find musik, der bringer jer i forskellige sindsstemninger, fx filmmusik. Lyt til det og find ud af, om det påvirker alle på samme måde. Der er – på engelsk – lidt om, hvordan musik bruges i film her: [Musik i film](#)

Aktivitet 3: Tilrettelæg og gennemfør et lejrball, hvor programmet bringer deltagerne i forskellige sindsstemninger og giver en følelse af fællesskab.

Aktivitet 4: “Udfordrings-kassen”: Ud fra spejdernes tanker og svar vælger lederne fem udfordringer, der hver skrives på et papir og lægges i en kasse (må gerne pimpes!). Patruljen trækker en udfordring og løser den sammen. Hvis det kan lade sig gøre at klare alle udfordringer i fællesskab, vil spejderne både få en succesoplevelse og garanteret også et stærkere fællesskab.

Udfordringerne kunne være: At gå 5 km baglæns, klare en flaghejsning uden hjælp fra en leder, kunne binde 10 knob osv.

Aktivitet 5: Sæt individuelt mål ift. færdigheder, som der bruges tid på, at alle i patruljen skal hjælpe hinanden med at klare. Minder lidt om “Udfordrings-kassen”, men lægger i højere grad vægt på den enkelte spejders mål, der dog skal opnås i fællesskab – og måske også med lidt hjælp fra lederne.

Aktivitet 6: Krible krable. Spejderne skal tilberede et måltid, der indeholder insekter, blade, brændenælder mm.

Aktivitet 7: Kimslege på alle måder. Mørklæg spejderhytten og brug hyttens rum som en stor “forhindringsbane” (dette fungerer i vintermånederne, men ellers kan I bruge et rum med gardiner eller et skur) og brug hyttens rum til forskellige kimslege. Idéer til rummene: (1) Spejderne skal gætte, hvilke genstande, der er placeret på et bord. (2) Put madrester i en stor balje og gem 5-10 genstande i baljen, som spejderne skal finde. (3) Spejderne skal binde forskellige knob i mørke.

Aktivitet 8: Trænger spejderne til en rigtig sej spejderoplevelse? Så er et vaskeægte å-løb helt sikkert noget for dem!

Navnet på aktiviteten er i bogstavelig forstand, hvad den går ud på. Aktiviteten kræver nemlig en å, som spejderne vil være i stand til at løbe/gå i, og træer langs siden, som lederen kan hænge poster op i. Er der ikke træer langs med åen, kan posterne også fæstnes til sten, dette kræver dog lidt mere arbejde.

Posterne, som lederen hænger op langs med åen, kan være alt fra spejder-relaterede spørgsmål: billeder af knob, mærker osv. til generel paratviden om tv-serier, politik og færdselsskilte.

Når posterne er hængt op, får spejderne af vide, hvor de skal starte og skal derefter løbe igennem åen og løse posterne. Spejderne vil helt sikkert synes om at have et lidt anderledes "adventure"-møde.

Aktivitet 9: Mørke-hike. Lige hvad det lyder som: En hike i bulderragende mørke. Eventuelt med en rød lygte til at kunne se kortet. Det er en helt anden stemning med intet lys overhovedet i en skov eller langs stranden.

Aktivitet 10: Lav en patruljetur, hvor patruljen selv står for det hele. Det, at patruljen selv skal sørge for overnatning, mad, transport, aktiviteter kan være en udfordring for nogen...